Wii™
FUSSBALL
FAN PARTY
dtp
entertainment
AG
SPIELANLEITUNG

Art.-Nr. RSFPPNOE1M 0410/DL

DIESES QUALITÄTS-SIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO-SYSTEM PASST.

WARNUNG: Bitte lesen Sie vor Inbetriebnahme des Nintendo® Hardware-Systems, der Disc oder des Zubehörs unbedingt die Gesundheits- und Sicherheitshinweise durch, die diesem Produkt beiliegen. Diese Anleitung enthält wichtige Sicherheitshinweise.

Kompatibel mit

DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT SOWOHL DEN 50Hz (576i)- ALS AUCH DEN 60Hz (480i)-MODUS.

Kompatibel mit

WICHTIGER RECHTSHINWEIS

DIESES NINTENDO-SPIEL IST NICHT FÜR DEN GEBRAUCH MIT ILLEGALEM ZUBEHÖR VORGESEHEN. DURCH DEN GEBRAUCH SOLCHEN ZUBEHÖRS ERLISCHT DIE NINTENDO-PRODUKTGARANTIE. DAS KOPIEREN JEGLICHER NINTENDO-SPIELE IST ILLEGAL UND DURCH NATIONALE UND INTERNATIONALE GESETZE ZUM SCHUTZE GEISTIGEN EIGENTUMS STRENGSTENS VERBOTEN.

LICENSED BY

Nintendo®

TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. Wii IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

FUSSBALL FAN PARTY

Inhalt

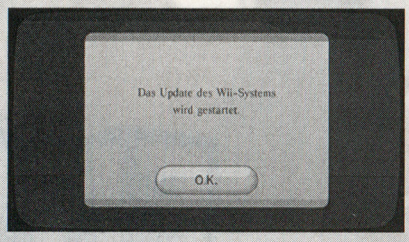
Vor dem Spiel 5
Fußball Fan Party 8
Spielmenüs 8
- Hauptmenü 8
- Anzahl der Mitspieler 8
- Spielerauswahl 9
- Dein Spieler 10
- Umkleidekabine 10
- Optionen 11
- Minispiel-Beschreibung 12
- Siegerehrung 12
- Top 5 Tabelleneinträge 12
- Belohnungen 12
- Spielstände 12

Spielmodi 13
- Freies Spiel 13
- Turnier 13
  - 1 Runde hinzufügen 13
  - 1 Runde von der Liste entfernen 13
  - Turnier starten 14
- Party-Modus 14
  - Party Location – Bolzplatz . 14
  - Zufallsrad 15
- Training 15

Die Minispiele 16
- Allgemeine Informationen .. 16
  - Spielernamen und Spielerfarben 16
  - Computerspieler 16
  - Pausieren oder Beenden des Minispiels 16
- Schwierigkeitsgrade 16
- Torschützenkönig 17
- Elfmeterschießen 18
- Abstoß 19
- Torwand 20
- Ball Jonglieren 21
- Dribbel König 22
- Ballaufpumpen 24
- Fan Trommler 25
- Torjubel 26
- Autogrammstunde 27

Mitwirkende 29
Epilepsiewarnung 31
Garantie 31
Service und Hotline 32

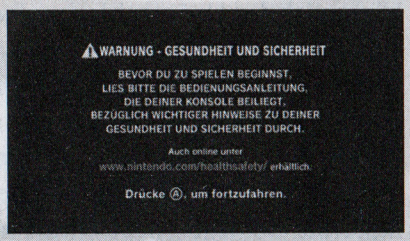
Update des Wii-Menüs



HINWEIS: Wenn Sie die Disc das erste Mal in Ihre Wii-Konsole einlegen, wird überprüft, ob die aktuellste Version des **Wii-Menüs** verfügbar ist. Falls nicht, erscheint automatisch der **Bildschirm für das Update des Wii-Menüs**. Wählen Sie O.K., um fortzufahren. Beachten Sie bitte, dass die Wii-Konsole über das aktuellste Update des **Wii-Menüs** verfügen muss, um diese Disc abzuspielen.

Wenn das **Wii-Menü** auf den neuesten Stand gebracht wird, ist es möglich, dass dieses Update unautorisierte Hardware- und Softwaremodifikationen entdeckt und entfernt. Dies kann zu einem sofortigen oder späteren Ausfall der Konsole führen. Wenn Sie dieses Update nicht akzeptieren, ist es möglich, dass dieses Spiel nicht verwendet werden kann bzw. zukünftige Spiele nicht verwendet werden können. Wir möchten darauf hinweisen, dass Nintendo keine Garantie für die Funktionsfähigkeit von unlizenzierter Software oder unlizenziertem Zubehör nach diesem oder einem zukünftigen Update des **Wii-Menüs** gibt.

Vor dem Spiel



Schieben Sie die Fußball Fan Party-Disc korrekt in den Disc-Schacht der Wii™-Konsole. Die Wii-Konsole schaltet sich daraufhin automatisch ein. Der abgebildete **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** wird angezeigt. Lesen Sie die Informationen auf diesem Bildschirm sorgfältig durch und drücken Sie den A-Knopf. Der **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** wird auch dann angezeigt, wenn Sie die Disc erst nach dem Einschalten der Wii-Konsole einschieben.

Zeigen Sie mit der Wii-Fernbedienung auf den **Disc-Kanal** im **Wii-Menü** und drücken Sie den A-Knopf.

Der **Startbildschirm des Kanals** wird angezeigt. Wählen Sie **START** aus und drücken Sie den A-Knopf.

Es werden Informationen zur Handgelenksschlaufe angezeigt. Stellen Sie sicher, dass die Handgelenksschlaufe fest sitzt und drücken Sie anschließend den A-Knopf.
Der Vorspann des Spiels beginnt.

Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung der Wii-Konsole übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wenn für die Wii-Konsole bereits eine dieser Sprachen ausgewählt worden ist, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist eine Sprache für die Wii-Konsole ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel standardmäßig die englische Sprache verwendet. Die im Spiel wiedergegebene Sprache lässt sich verändern, indem die Spracheinstellung der Wii-Konsole verändert wird. Bitte schlagen Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen nach, falls Sie weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigen.

Achtung – Handgelenksschlaufe verwenden

Weitere Informationen zur Verwendung der Handgelenksschlaufe erhalten Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Vorbereitung des Systems (Gebrauch der Wii-Fernbedienung).

60Hz (480i)-Modus

Vielen ist der Unterschied zwischen dem 50Hz- und dem 60Hz-Modus nicht bekannt. Da die meisten neueren Fernsehgeräte den 60Hz-Modus unterstützen, lohnt es sich, herauszufinden, ob Ihr Fernseher kompatibel ist. Vereinfacht gesagt bezieht sich der Begriff Hz (Hertz) auf die Anzahl der Bilder, die pro Sekunde auf dem Bildschirm dargestellt werden.
50Hz stellt 25 Bilder pro Sekunde dar, wohingegen 60Hz annähernd 30 Bilder pro Sekunde darstellt. Dies klingt nicht nach einem gravierenden Unterschied, allerdings ist die Qualitätsverbesserung auf dem Bildschirm eindeutig zu sehen. Die 60Hz (480i)-Darstellung bietet Spielern eine qualitativ hochwertigere Bilddarstellung. Besondere Merkmale sind die sanftere Bildwiedergabe mit reduziertem Flimmern und eine optimale Spielgeschwindigkeit, die zu einer großartigen Spielerfahrung beitragen.
Standardmäßig ist der 50Hz (576i)-Modus ausgewählt. Um den 60Hz (480i)-Modus zu aktivieren, wählen Sie diesen Modus bitte in den Wii-Systemeinstellungen unter FERNSEHER aus. Manche, in erster Linie ältere, Fernsehgeräte können jedoch keine Spiele im 60Hz (480i)-Modus darstellen. Daher kann es bei einem kleinen Prozentsatz der Spieler zu Schwierigkeiten bei der Darstellung dieses Spiels auf ihren Fernsehgeräten kommen. Um herauszufinden, ob Ihr Fernsehgerät den 60Hz (480i)-Modus darstellen kann, schlagen Sie bitte in der zugehörigen Bedienungsanleitung nach oder wenden Sie sich an den zuständigen Hersteller.
Sollte nach dem Wechsel zum 60Hz (480i)-Modus der Bildschirm schwarz bleiben oder ein verzerrtes Bild darstellen, ist es wahrscheinlich, dass Ihr Fernseher den 60Hz (480i)-Modus nicht unterstützt. Wenn Sie den RESET-Knopf der Wii-Konsole betätigen, während Sie unten auf dem Steuerkreuz gedrückt halten, startet das Wii-System im 50Hz (576i)-Modus neu. Weitere Informationen zur Einstellung des Darstellungsmodus erhalten Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen.
Wenn Sie zum Anschluss ein Wii-RGB-Kabel (RVL-013) (separat erhältlich) verwenden und das Fernsehgerät über einen RGB-Eingang und eine PAL60-Kompatibilität verfügt, oder wenn Sie zum Anschluss ein Wii-Komponenten-Video-Kabel (RVL-011) (separat erhältlich) verwenden und das Fernsehgerät über einen Komponenten-Eingang verfügt, erfolgt eine wesentlich schärfere Bildwiedergabe.

EDTV/HDTV (480p)-Modus – Progressive Scan

Die EDTV/HDTV (480p)-Darstellung erfolgt progressiv und bietet Spielern die qualitativ hochwertigste Bilddarstellung. Besondere Merkmale sind die gestochen scharfe Bildwiedergabe und eine optimale Spielgeschwindigkeit mit stark reduziertem Flimmern, die zu einer großartigen Spielerfahrung beitragen.
Abhängig von der Kombination des verwendeten Kabels und des Fernsehgerätes kann es jedoch sein, dass dieser Modus nicht dargestellt werden kann. Schlagen Sie bitte in der zugehörigen Bedienungsanleitung nach oder wenden Sie sich an den Hersteller, um zu erfahren, ob Ihr Fernsehgerät über die erforderliche Progressive Scan-Technik verfügt. Stellen Sie außerdem sicher, das Wii-Komponenten-Video-Kabel (RVL-011) (separat erhältlich) zu verwenden und Progressive Scan am Fernsehgerät zu aktivieren, wenn Sie diesen Modus auswählen.
Standardmäßig ist der 50Hz (576i)-Modus ausgewählt. Um den EDTV/HDTV (480p)-Modus zu aktivieren, wählen Sie diesen Modus bitte in den Wii-Systemeinstellungen unter FERNSEHER aus. Weitere Informationen zur Einstellung des Darstellungsmodus erhalten Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen.

Registrieren der Wii-Fernbedienung an der Wii-Konsole

Um die Wii-Fernbedienung an einer Wii-Konsole zu verwenden, muss sie zunächst registriert werden. Die im Lieferumfang der Wii-Konsole befindliche Wii-Fernbedienung ist bereits ab Werk an der Konsole registriert. Der **Standard-Modus** wird verwendet, wenn weitere Wii-Fernbedienungen an der Wii-Konsole registriert werden sollen oder wenn Sie Ihre ursprüngliche Wii-Fernbedienung erneut registrieren wollen. Die Registrierung ist notwendig, damit die Wii-Fernbedienung mit der Wii-Konsole kommunizieren kann.

Standard-Modus – Nach erfolgter Registrierung bleibt die Wii-Fernbedienung solange an der Wii-Konsole registriert, bis die Einstellungen durch eine Registrierung dieser Wii-Fernbedienung an einer anderen Konsole überschrieben werden.

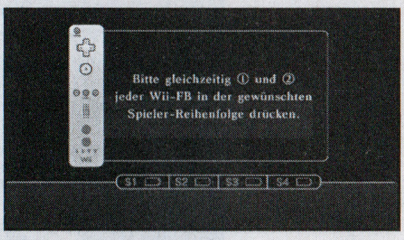
Einmal-Modus – Dieser Modus ermöglicht den vorübergehenden Gebrauch Ihrer Wii-Fernbedienung an einer anderen Wii-Konsole sowie den Gebrauch der Wii-Fernbedienung eines Freundes an Ihrer Wii-Konsole. **Die in der Wii-Fernbedienung gespeicherten Einstellungen zur Registrierung im Standard-Modus werden dadurch nicht überschrieben.** In diesem Modus bleibt die Wii-Fernbedienung mit der Wii-Konsole verbunden, solange sie eingeschaltet ist. Sobald die Wii-Konsole ausgeschaltet wird, geht die Registrierung an der Wii-Konsole verloren.

- An einer Wii-Konsole können bis zu 16 Wii-Fernbedienungen gleichzeitig registriert sein – zehn im **Standard-Modus** und sechs im **Einmal-Modus**.
- Nur eine im **Standard-Modus** registrierte Wii-Fernbedienung kann die Konsole ein- oder ausschalten.

Registrierung via Einmal-Modus

HINWEIS: Die Verwendung dieses Modus setzt die Registrierungskonfigurationen aller Wii-Fernbedienungen außer Kraft, bis die Wii-Konsole ausgeschaltet wird. Wird die Wii-Konsole danach wieder eingeschaltet, treten die Konfigurationen des **Standard-Modus** wieder in Kraft.

1. Drücken Sie den HOME-Knopf an einer Wii-Fernbedienung, die an der Wii-Konsole registriert ist.
2. Wählen Sie die Option Wii-FB-EINSTELLUNGEN aus dem **HOME-Menü** aus und wählen Sie danach die Option NEU ANMELDEN aus.
3. Drücken Sie gleichzeitig den 1- und den 2-Knopf auf der Wii-Fernbedienung, die an der Wii-Konsole registriert werden soll. **Die Reihenfolge, in der die Wii-Fernbedienungen registriert werden, bestimmt, wer Spieler 1, Spieler 2 usw. ist.**
4. Die Spieler-LED blinkt während des Registrierungsvorganges. Halten Sie die Knöpfe gedrückt, bis das Blinken aufhört. Dadurch wird signalisiert, dass die Verbindung eingerichtet wurde.



Weitere Informationen zur Registrierung erhalten Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Vorbereitung des Systems.

Fußball Fan Party

Fußball Fan Party bringt Dir die mitreißende Stadionatmosphäre direkt in Dein Wohnzimmer!
Erlebe mit Deinen Freunden aufregende Torsituationen, akrobatische Einlagen, trickreiche Dribblings und die großartige Stimmung auf den Rängen.

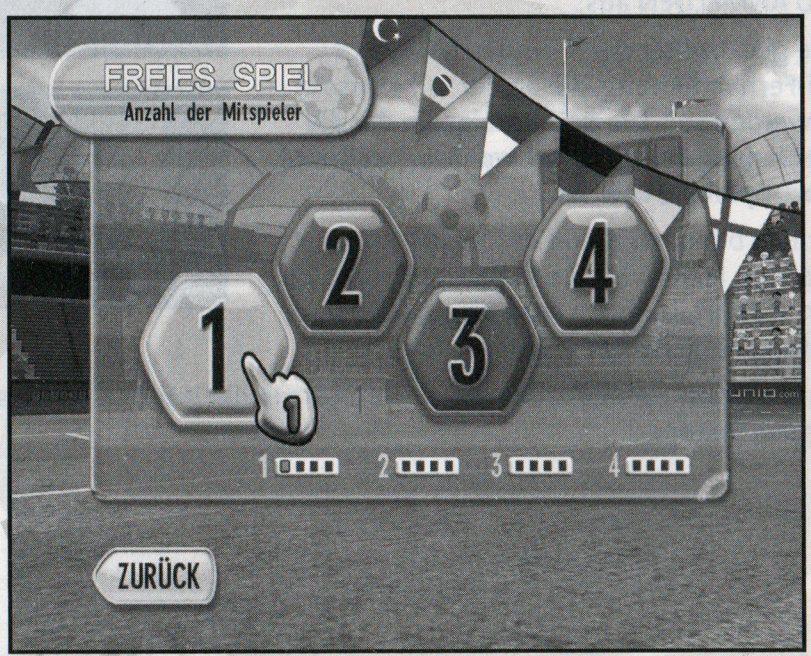
Viel Spaß beim Spielen!

Spielmenüs

Hauptmenü

Das Hauptmenü ist der Ausgangspunkt für alle Spiel-Modi.
Wähle hier einen der 3 Spielmodi „Freies Spiel", „Turnier" oder „Fan Party", um das Spiel zu starten.
Gehe zur „Top 5 Tabelle", wenn Du Dir die Highscores aller Minispiele ansehen möchtest.
In den Optionen kannst Du wichtige Spieleinstellungen ändern.

Anzahl der Mitspieler



Fußball Fan Party kann mit ein bis vier Spielern gespielt werden.
Je nach Art des Spiels spielen alle entweder gleichzeitig oder nacheinander.

Jeder Spieler sollte eine Wii-Fernbedienung haben.

Sobald mehr Mitspieler vorhanden sind als Wii-Fernbedienungen angeschlossen wurden, kannst Du in den „Nacheinander"-Modus wechseln, dann spielen alle nacheinander und Du brauchst nur eine Wii-Fernbedienung.

Spielerauswahl

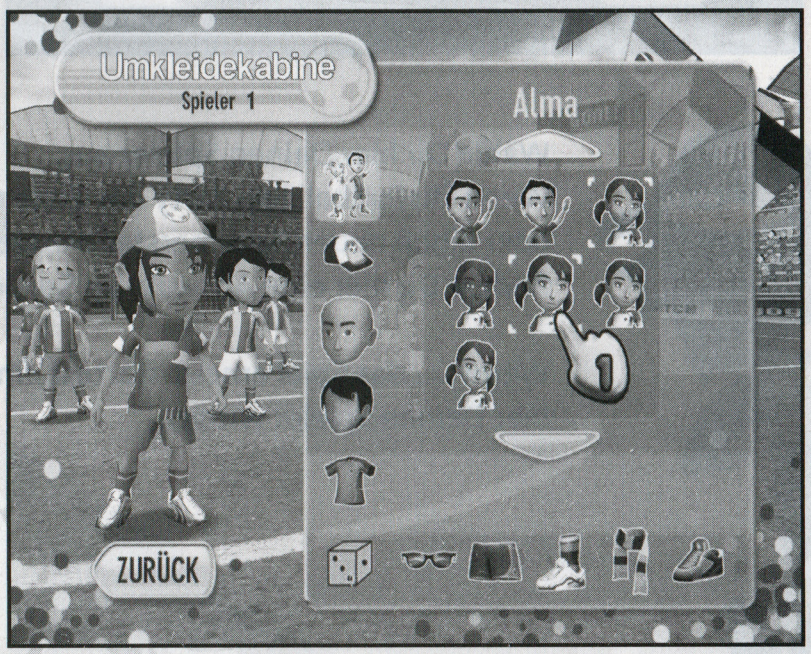
Wähle Dir hier Deinen Spieler aus.
Wenn Du Fußball Fan Party das erste mal spielst oder einen neuen Speicherstand erstellt hast, findest Du hier eine Auswahl an Spielern.

Wenn Du das Spiel erneut startest, findest Du hier Deinen Spieler wieder.

Dein Spieler

Hier kannst Du den Namen Deines Spielers ändern, einstellen ob Du Links- oder Rechtshänder bist und die von Dir erkämpften Plätze in den „Top 5 Tabellen" ansehen.
Gehe von hier aus zur Umkleidekabine, um Deinen Spieler einzukleiden.

Umkleidekabine



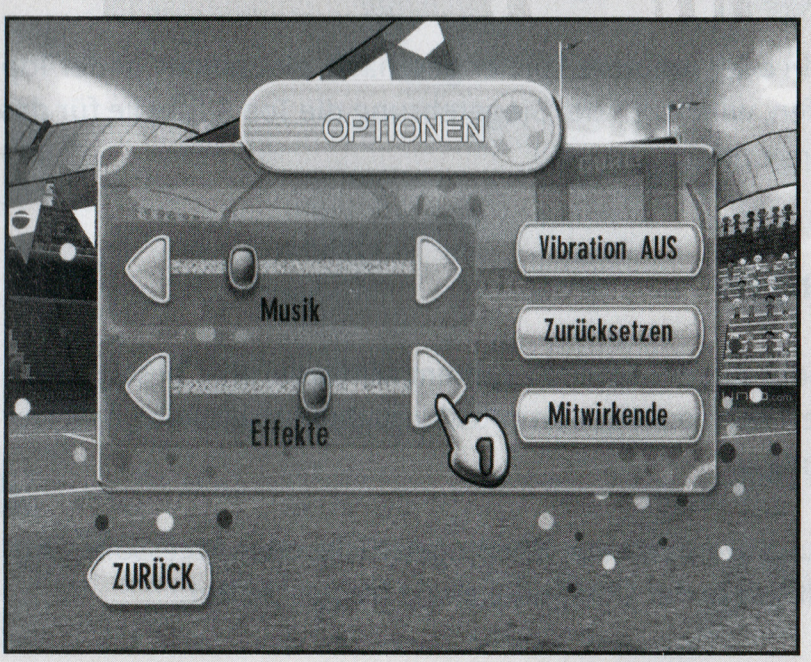
Die Umkleidekabine gibt Dir die Möglichkeit, Deinen Spieler nach Deinen Wünschen anzuziehen und sein Aussehen zu verändern.
Dir stehen viele verschiedene Kleidungsstücke und Accessoires in vielen Farben zur Auswahl.

Hier wählst Du die Hautfarbe und das Geschlecht Deiner Spielfigur aus.

Drückst Du diesen Knopf, wird Deine Spielfigur mit einer zufällig generierten Auswahl an Kleidungsstücken und Accessoires eingekleidet.

Dieses Kleidungsstück oder Accessoire wurde noch nicht freigespielt. Zeige mit dem Cursor auf das Symbol und Dir wird angezeigt, wie Du dieses Kleidungsstück oder Accessoire freischalten kannst.

Optionen



Musik: Hier stellst Du die Lautstärke der Hintergrundmusik ein.

Effekte: Dieser Regler stellt die Lautstärke der Geräuscheffekte ein.

Minispiel-Beschreibung

Dieser Screen zeigt Dir Informationen zum jeweiligen Minispiel an.
Hier erfährst Du die Spielregeln und die Steuerung wird Schritt für Schritt erklärt.

Wenn alle Spieler das Spiel schon kennen, drücke (+), um das Spiel direkt zu starten.

Falls Du vor dem Match erst einmal üben möchtest, berühre "Training", und drücke (A), um den Trainingsmodus zu beginnen.

Siegerehrung

Nach dem Spiel werden Dir die Spielresultate aller Spieler angezeigt.

Top 5 Tabelleneinträge

Haben es ein oder mehrere Spieler geschafft, einen Platz in der Top 5 Tabelle zu erkämpfen, wird nach der Siegerehrung die Top 5 Tabelle für das jeweilige Minispiel angezeigt.

Belohnungen

Wenn Du oder andere Spieler in einem Minispiel eine bestimmte Punktzahl erreicht oder bestimmte Aufgaben erfüllt habt, erhaltet ihr Belohnungen.

Als Belohnung werden neue Kleidungsstücke oder Accessoires für Deine Spielfigur in der Umkleidekabine freigeschaltet.

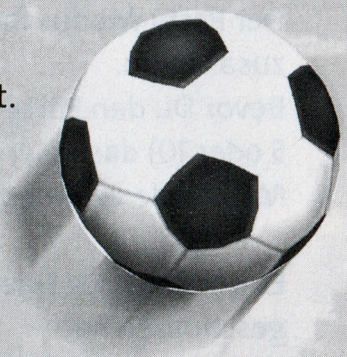
Spielstände

Fußball Fan Party speichert die Spielergebnisse, die „Top 5 Tabellen"-Einträge und das Aussehen der Spielfigur für alle Mitspieler automatisch, dafür musst Du beim Start einen Speicherstand auswählen.

Wenn Du das erste Mal das Spiel startest, sind alle Spielstände leer. Wähle einen Slot aus, um fortzufahren.
Du kannst bis zu 4 Spielstände anlegen.

Startest Du Fußball Fan Party erneut, wähle einen vorhandenen Spielstand aus, um wieder mit dem bereits erstellten Spieler zu spielen.

Ein vorhandenen Spielstand kannst Du löschen, indem Du auf das „Papierkorb"-Symbol neben dem Spielstand klickst.



Spielmodi

Freies Spiel

Wähle ein Spiel aus - und los geht's!
Im Freien Spiel kannst Du einzelne Spiele so oft Du willst und in jeder möglichen Reihenfolge spielen.

Turnier

Im Turnier-Modus stellst Du Dir eine Liste von Minispielen zusammen, welche Du dann mit Deinen Freunden in dieser bestimmten Reihenfolge spielen kannst.
Es können bis zu 10 Runden gespielt werden.

Nach jeder Runde erhält der Sieger 4 Punkte, der Zweite 3 Punkte, der Dritte 2 Punkte, und der Vierte 1 Punkt. Wer am Ende des Turniers die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt und darf ganz oben auf dem Siegertreppchen stehen.

1 Runde hinzufügen

Wähle zuerst ein Minispiel aus, stelle dann den gewünschten Schwierigkeitsgrad ein und drücke ▶, um das Minispiel zur Liste hinzuzufügen.

1 Runde von der Liste entfernen

Wähle den zu entfernenden Listeneintrag an und drücke ◀.

Turnier starten

Berühre "Start" und drücke auf (A), um das Turnier zu beginnen.

Party-Modus

Der Party-Modus fasst alle Minispiele in einem rundenbasierten Brettspiel zusammen.
Bevor Du den Party-Modus startest, legst Du fest, nach wie vielen Toren (3, 5 oder 10) das Spiel beendet wird und welcher Schwierigkeitsgrad für die Minispiele verwendet wird.

Es gewinnt der Spieler, der zuerst die vorher eingestellte Anzahl an Toren geschossen hat.

Tore schießt Du, indem Du mit Deinem Spieler auf dem vorgegebenen Pfad zum gegnerischen Tor läufst und vom letzten Feld aus den Ball ins Tor kickst.

Eine Runde besteht jeweils aus einem zufällig ausgewähltem Minispiel, dessen Ausgang bestimmt, wie weit Deine Spielfigur auf dem Spielbrett vorrücken darf.

Am Ende des Minispiels darf jeder Spieler seine Spielfigur auf dem Spielfeld vorrücken.

Vorrücken bei 3 oder 4 Spielern:
Der Gewinner des Minispiels darf 6 Felder vorrücken, der Zweite 5 Felder, der Dritte 4 Felder und der Vierte 3 Felder.

Vorrücken bei 2 Spielern:
Der Gewinner des Minispiels darf 6 Felder vorrücken und der Zweite 4 Felder.

Party Location – Bolzplatz

Der Bolzplatz ist das Spielfeld, auf dem die Spieler stehen und vorrücken. Minispiel für Minispiel kämpfst Du Dich von der Abwehr über das Mittelfeld bis zum Angriff vor und schießt dann aufs Tor.

Start

Wenn das Spiel startet oder wenn Du ein Tor geschossen hast, steht Dein Spieler am Startpunkt.

Gegnerisches Tor

Erreichst Du das letzte Feld des Spielpfades, schießt Dein Spieler den Ball ins gegnerische Tor.

Ereignisfelder

Ereignisfelder können positive oder auch negative Ereignisse auslösen, wie z.B. „Rücke 3 Felder vor" oder „Gehe 3 Felder zurück". Wird ein Ereignisfeld betreten, wird angezeigt was passiert.

Steilpässe

Steilpässe sind Abkürzungen auf dem Spielfeld. Kommst Du auf ein solches Feld – welches Du an einem Pfeil erkennst – kannst Du in der nächsten Runde wählen, ob Du die Abkürzung nehmen möchtest oder nicht.

Tackling

Rückt ein anderer Spieler auf ein Feld vor, auf dem bereits ein anderer Spieler steht, muss dieser 1 Feld zurückgehen.

Zufallsrad

Das Zufallsrad wählt das nächste Spiel – oder den Spieler, der das nächste Spiel bestimmen darf – aus.

Training

Der Trainingsmodus steht Dir vor jedem Minispiel zur Verfügung, egal welchen Modus Du spielst.
Hier kannst Du jedes Spiel ohne Wertung üben.

Drücke (—), um zum Minispiel-Startscreen zurückzukehren.

Die Minispiele

Allgemeine Informationen

Spielernamen und Spielerfarben

Am oberen Bildschirmrand siehst Du die Spielernamen. Jeder Spielername ist mit einer Farbe unterlegt.
An Hand dieser Farbe erkennst Du Deinen Spieler (farbiger Ring) oder Deinen Cursor während des Spiels.

Computerspieler

Wenn Du mit weniger als 4 Spielern spielst oder in den „Nacheinander Modus" gewechselt bist, gibt es in einigen Minispielen bis zu 3 computergesteuerte Gegner.
Je nach Schwierigkeitsgrad variiert deren Geschicklichkeit.

Pausieren oder Beenden des Minispiels

Drücke während des Spiels (1), um das Spiel zu pausieren oder um zum Minispielbeschreibungs-Screen zurückzukehren.

Schwierigkeitsgrade

Jedes Minispiel hat 3 Schwierigkeitsgrade - „Leicht", „Mittel" und „Schwer".

Am Anfang des Spiels ist nur der Schwierigkeitsgrad „Leicht" für die Minispiele freigeschaltet.

Erreiche einen Platz in der „Top 5 Tabelle" des jeweiligen Minispiels im Schwierigkeitsgrad „Leicht", um den Schwierigkeitsgrad „Mittel" für alle Spieler freizuschalten. Hierfür erhältst Du Belohnungen.

Den Schwierigkeitsgrad „Schwer" kannst Du für alle freischalten, indem Du Dir einen Platz in der „Top 5 Tabelle" im Schwierigkeitsgrad „Mittel" des jeweiligen Minispiels erkämpfst. Auch hierfür erhältst Du Belohnungen.

Bei den Schwierigkeitsgraden „Mittel" und „Schwer" kommen bei einigen Spielen neue Spielfunktionen dazu, bei anderen kannst Du mehr Punkte machen oder es wird schwerer zu punkten.

Torschützenkönig

Spielziel:

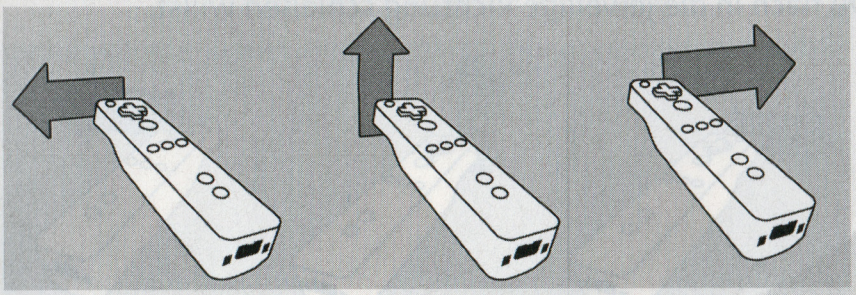
Die Flanke kommt zu Dir, jetzt bring den Ball ins Tor!
Pass aber auf, im Schwierigkeitsgrad Mittel und Schwer wird der Ball gelegentlich abgefälscht, hier musst Du schnell reagieren.

Steuerung:

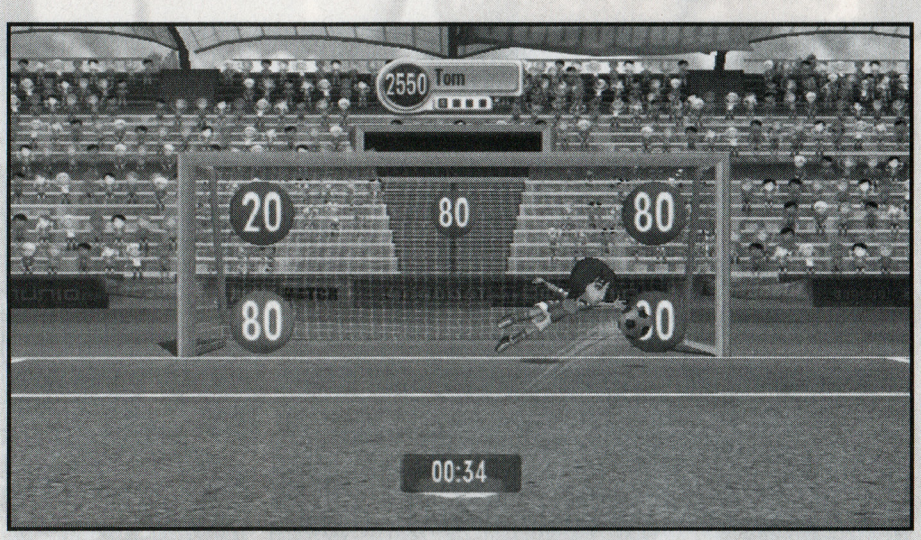
Für alle Schwierigkeitsgrade:

Wenn der Ball von der linken Seite ankommt, schwinge die Wii-Fernbedienung nach links.
Kommt der Ball gerade auf Dich zu, schwinge die Wii-Fernbedienung nach oben.

Wenn der Ball von der rechten Seite ankommt, schwinge die Wii-Fernbedienung nach rechts.



Elfmeterschießen



Spielziel:

Du stehst am Elfer und schießt auf die Punktetafeln im Tor, doch zwischen Dir und dem Tor steht ein Weltklassetorhüter.
Versuche den Torwart abzulenken, in dem Du auf ein anderes Ziel schießt, bevor Du auf Tafeln mit hohen Punktzahlen kickst.

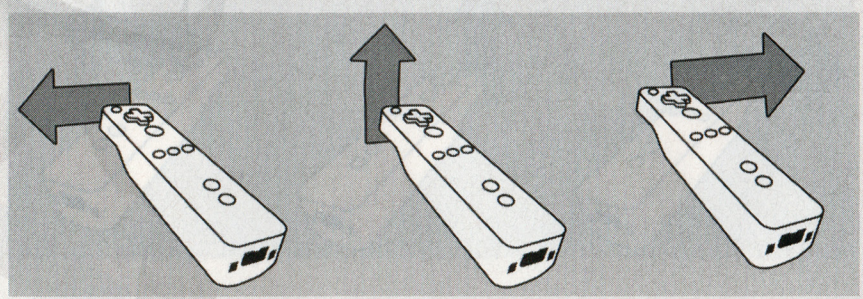
Triff mehrere Punktetafeln der selben Farbe hintereinander, um die angezeigten Werte zu verdoppeln.

"X2" verdoppelt die Werte aller Punktetafeln im Bild.

Steuerung:

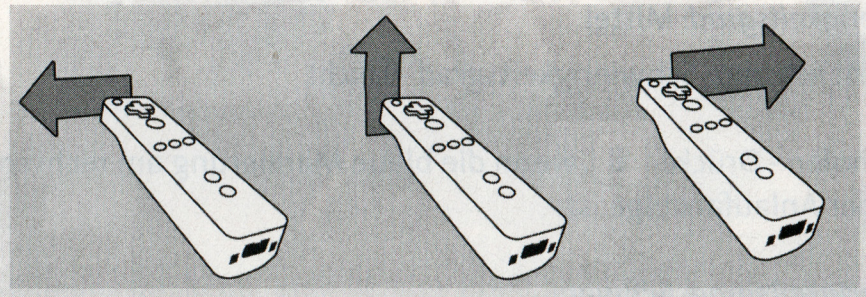
Für alle Schwierigkeitsgrade:

Schwinge die Wii-Fernbedienung nach Links, nach oben oder nach Rechts, wenn Du flach in die jeweilige Richtung schießen willst.



Halte B gedrückt und schwinge die Wii-Fernbedienung nach links, nach oben oder nach rechts, wenn Du Ziele in der oberen Reihe treffen möchtest.

B +



Abstoß

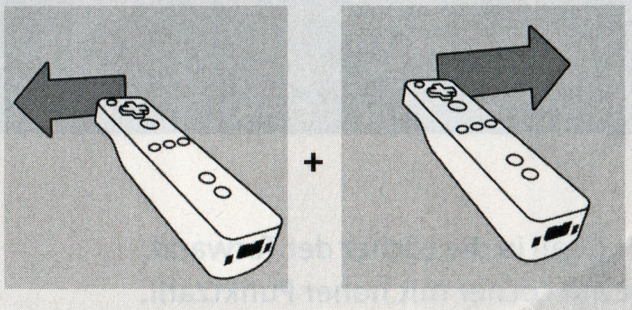
Spielziel:

Der Ball liegt bereit zum Abstoß, schieße den Ball so weit wie möglich.

Steuerung:

Schwierigkeitsgrad: Leicht

Anlauf nehmen - schwinge die Wii-Fernbedienung schnell nach links und rechts.



Schwierigkeitsgrad: Mittel

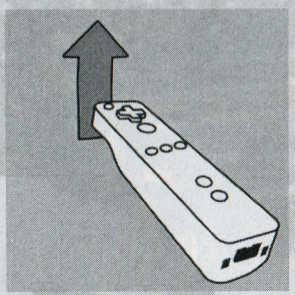
Zusätzlich zum Schwierigkeitsgrad - Leicht

Ausholen - Drücke (B), wenn die blaue Markierung am rechten Ende Deiner Anlaufanzeige ist.

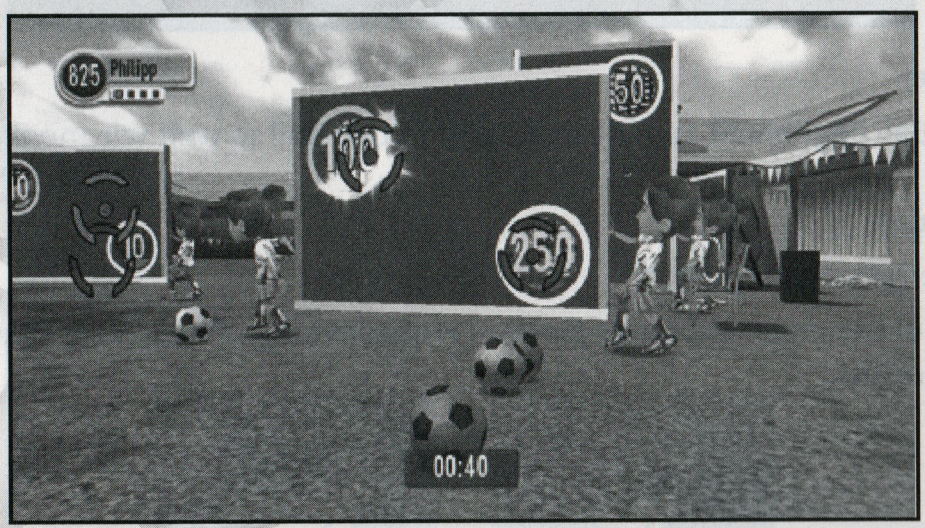
Schwierigkeitsgrad: Schwer

Zusätzlich zum Schwierigkeitsgrad - Mittel

Abschusswinkel - Schwinge die Wii-Fernbedienung nach oben, wenn sich beide Pfeile möglichst genau überdecken.



Torwand



Spielziel:

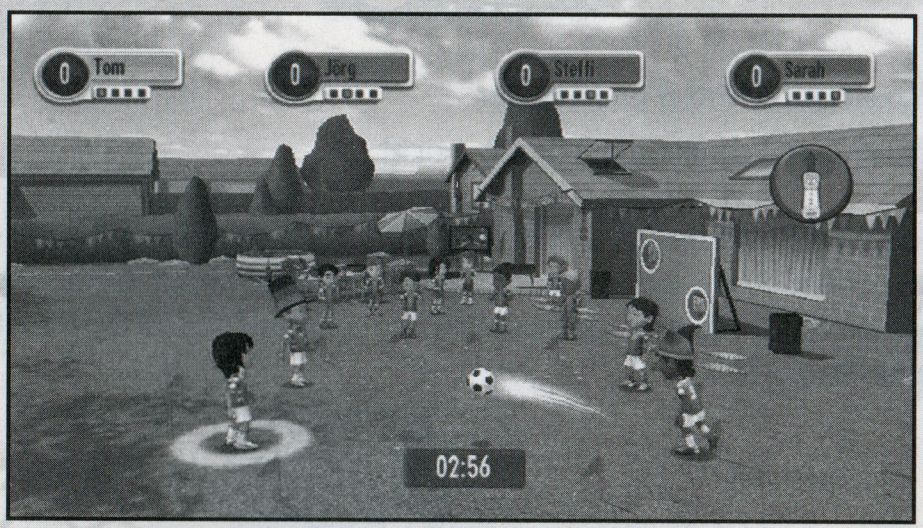
Triff mit dem Fußball in die Löcher der Torwand.
Ziele möglichst auf Löcher mit hoher Punktzahl.
Schießt Du daneben, musst Du kurz warten bis Du wieder schießen kannst.
Dein Cursor zeigt Dir an, wann Du den nächsten Ball kicken kannst.

Steuerung:

Für alle Schwierigkeitsgrade:

Zeige mit der Wii-Fernbedienung auf den Bildschirm und ziele auf die Torwände.
Drücke B, um den Ball zu kicken.
Wenn eine Torwand bewegt wird, musst Du je nach Geschwindigkeit, Deinen Cursor etwas vorhalten.

Ball Jonglieren



Spielziel:

Zeige Dein Ballgefühl – halte den Ball in der Luft!
Der Ball darf nicht den Boden berühren.

Für jeden zurückgespielten Ball erhälst Du einen Punkt. Im Schwierigkeitsgrad „Mittel" und „Schwer" kannst Du den Ball auch schärfer schießen, wenn es Dir gelingt den Ball vorher zu jonglieren, dann bekommst Du 2 Punkte.

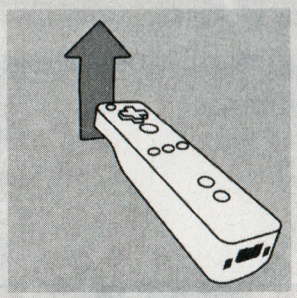
Schaffst Du es einen scharf geschossenen Ball anzunehmen und zurückzuspielen erhältst Du auch 2 Punkte.

Wenn Du es zusätzlich schaffst, einen scharf geschossenen Ball zu jonglieren, erhältst Du sogar 3 Punkte.

Steuerung:

Schwierigkeitsgrad: Leicht

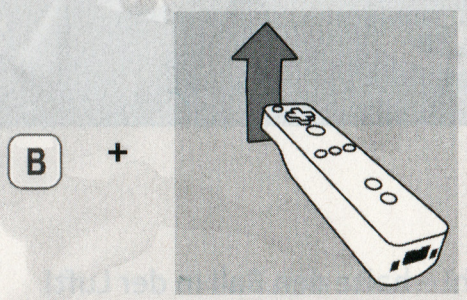
Schwinge die Wii-Fernbedienung nach oben, wenn der Ball zu Dir kommt, um ihn zurückzuspielen.



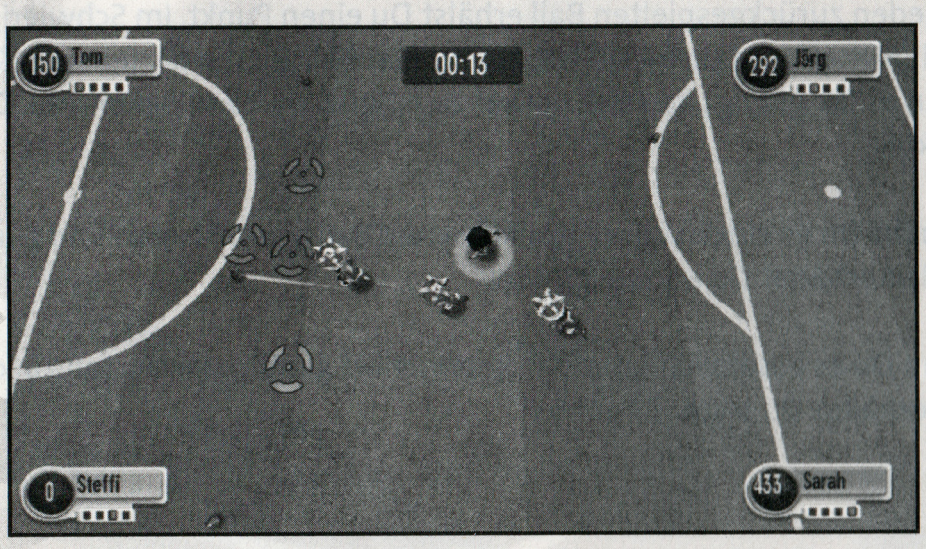
Schwierigkeitsgrad: Mittel und Schwer

Zusätzlich zum Schwierigkeitsgrad - Leicht

Ball-Jonglieren: Drücke B, wenn Du den Ball annimmst.
Sobald der Ball in der Luft ist, drücke die angezeigte Knopf Kombination.
Gelingt Dir das Jonglieren, bekommst Du mehr Punkte und Du schießt den Ball schärfer zurück.



Dribbel König



Spielziel:

Versuche, durch gekonntes Dribbling den Ball zu behalten.
Schlage Haken oder täusche Deine Verfolger und lass sie nicht an den Ball.

Hat ein anderer Spieler den Ball, kannst Du ihm den Ball durch gekonntes Tackling abnehmen.

Steuerung:

Schwierigkeitsgrad: Leicht

Zeige mit der Wii-Fernbedienung auf die Stelle des Fußballplatzes zu der Dein Spieler laufen soll.
Leichtes Tackling: Erobere den Ball vom ballführenden Spieler, indem Du (A) drückst.

Schwierigkeitsgrad: Mittel

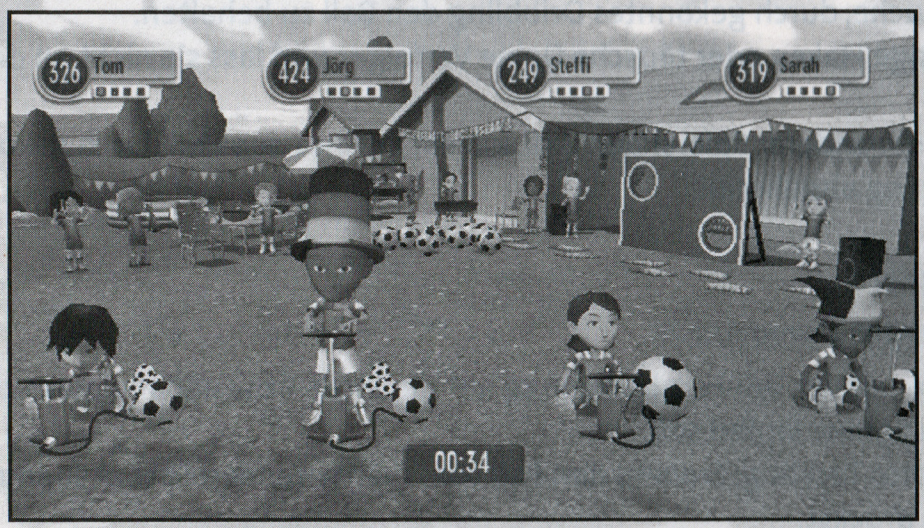
Zusätzlich zum Leichten Tackling, kannst Du den ballführenden Spieler mit einer harten Grätsche zu Fall bringen:
Laufe in Richtung des ballführenden Spielers und drücke (B), um den Ball zu erobern.
Auf dem Platz liegen einige Dosen. Drücke (B), wenn Du an einer vorbeiläufst, um in Richtung ballführenden Spieler zu kicken. Triffst Du, verliert er den Ball.

Schwierigkeitsgrad: Schwer

Zusätzlich zu Leicht und Mittel.

Im schweren Spiel kannst Du selber zielen.
Wenn Du (B) gedrückt hältst, kommst Du in den Zielmodus.
Lass (B) los, um die Dose zu kicken.

Ballaufpumpen

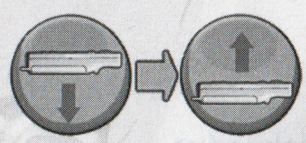


Spielziel:

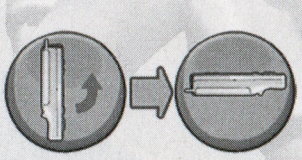
Pumpe so viele Bälle wie möglich auf.
Versuche die optimale Pumpgeschwindigkeit zu finden, damit sich Dein Spieler nicht überanstrengt.
Wird der Kopf Deines Spielers rot oder fängt an zu schwitzen, solltest Du langsamer pumpen, sonst verausgabt sich Dein Spieler und braucht eine Pause.

Steuerung:

Für alle Schwierigkeitsgrade:

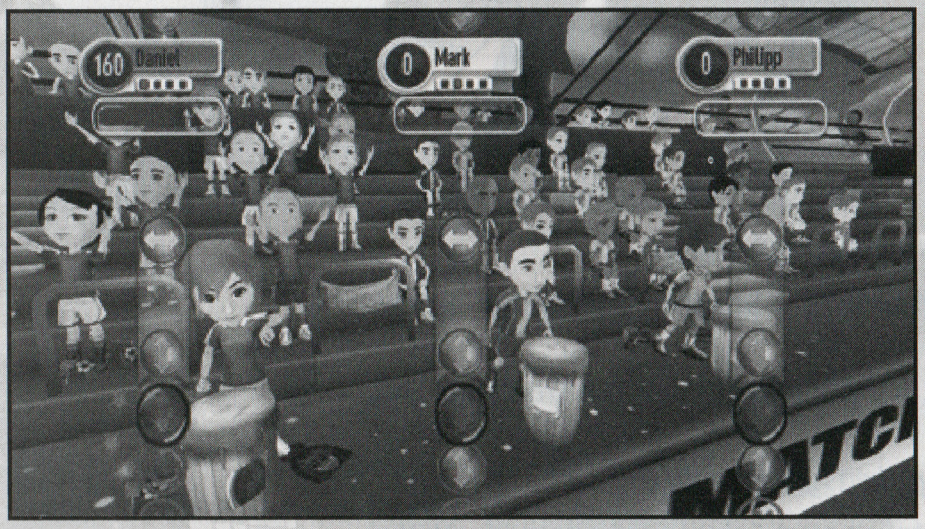


Pumpen - Halte die Wii-Fernbedienung wie den Griff einer Pumpe, schwinge sie dann nach oben und unten.



Sobald der Ball voll ist, musst Du ihn wegkicken - schwinge hierfür die Wii-Fernbedienung nach oben.

Fan Trommler



Spielziel:

Heize die Stimmung im Stadion an!

Führe die jeweilige Aktion mit der Wii-Fernbedienung aus, wenn das herunterlaufende Symbol sich genau in der Mitte der runden Markierung befindet.
Je genauer Du spielst, umso mehr Punkte erhältst Du.

Trommeln	.....	In die Hände klatschen	
La Ola Welle	.....	A	Trommelrand anschlagen
B	Trillerpfeife		

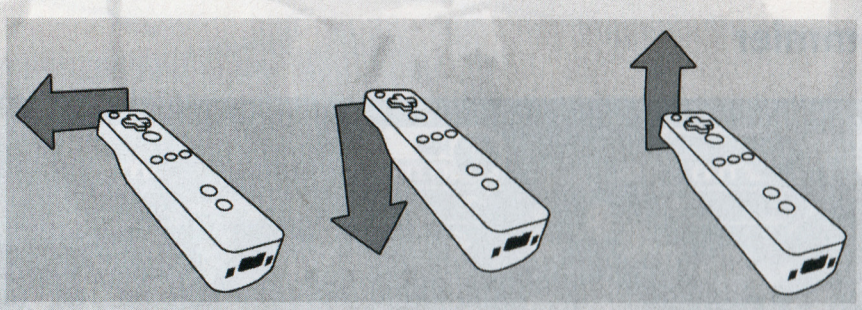
Steuerung:

Schwierigkeitsgrad: Leicht

Rechtshänder schwingen die Wii-Fernbedienung nach links, Linkshänder nach rechts, um in die Hände zu klatschen.

Schwinge die Wii-Fernbedienung nach unten, um zu trommeln.

Bewege die Wii-Fernbedienung nach oben über Deinen Kopf, um eine La Ola Welle zu starten.



Schwierigkeitsgrad: Mittel

Zusätzlich zum Schwierigkeitsgrad - Leicht

Mit (A) schlägst Du auf den Trommelrand.

Schwierigkeitsgrad: Schwer

Zusätzlich zum Schwierigkeitsgrad - Mittel

Mit (B) benutzt Du die Trillerpfeife.

Torjubel

Spielziel:

Tooooor! Zeit zum Feiern!
Lauf so schnell wie möglich zu den wartenden Fans. Weiche aber den anderen Spielern aus, die sich auf Dich werfen wollen.

Steuerung:

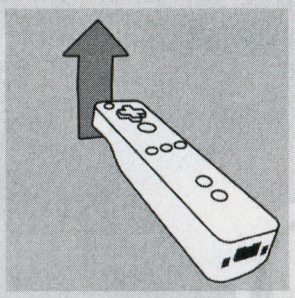
Schwierigkeitsgrad: Leicht

Halte die Wii-Fernbedienung in beiden Händen und neige sie nach links oder rechts, um Deinen Spieler zu steuern.
Drücke (A), um schneller zu rennen.

Wenn Du niedergerissen wurdest, schwinge die Wii-Fernbedienung schnell nach links und rechts, um Dich zu befreien und mit einem Sprint zu starten.

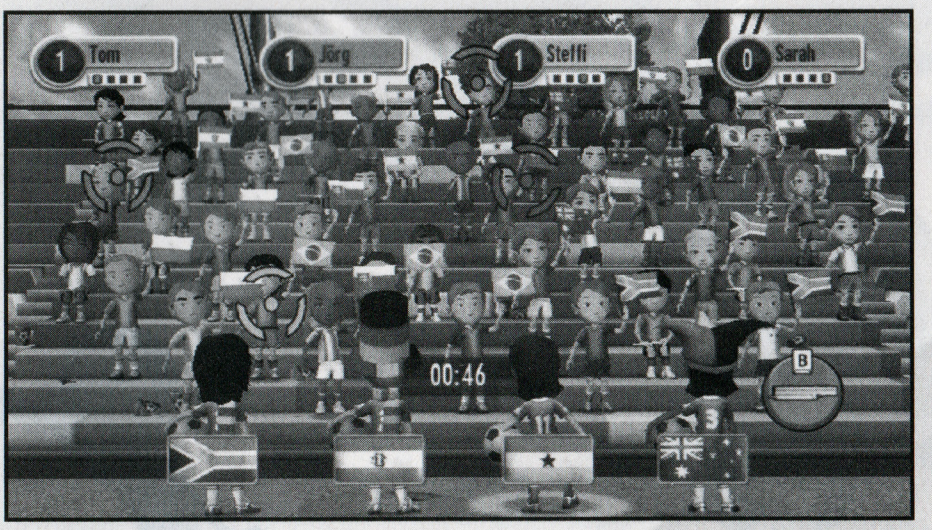
Schwierigkeitsgrad: Mittel und Schwer

Zusätzlich zum Schwierigkeitsgrad – Mittel



Kurz vor einem Photographen, schwinge die Wii-Fernbedienung nach oben, um eine Siegerpose zu zeigen. Triffst Du den richtigen Moment, erhältst Du einen Geschwindigkeitsbonus.

Autogrammstunde



Spielziel

Versuche möglichst viele signierte Bälle zu den Zuschauern zu kicken, welche die gleiche Flagge hochhalten, die unter Deinem Spieler angezeigt wird.
Schaue dabei zuerst auf die Flagge, die unter Deinem Spieler eingeblendet wird. Suche Dir dann einen Zuschauer aus, der mit dieser Fahne winkt und schieße ihm den Ball zu.

Steuerung

Alle Schwierigkeitsgrade:

Zeige mit der Wii-Fernbedienung auf den Bildschirm und ziele mit Deinem Cursor auf einen Zuschauer.
Drücke (B), um den Ball zu schießen.

Mitwirkende

Designed and developed by
Zeroscale GmbH & Co. KG

Managing Director
Martin Rode

Game Designer & Art Director:
Christian Kinne

Producer
Jan Reichel

Programming

Lead Gameplay Programmer
Isaac Ashdown

Gameplay Programmer
Mark Robinson
Jeremy Awon
Francisco Atienza
Lukasz Majchrzak
Micheal Goddard

Programmer
Chris Ender

Engine Programmer
Jarek Syrylak

Art

Leveldesign & Content Creation
Britta Fahrenbruch
Daniel Fritsche
Philipp Horsch

Animations
Sang-Youen Cho (Shuga)

Maestro Art Kiev
Ilya Gulyaev
(Project Coordinator)
Vladimir Korunchak
Vladimir Kalashnik
Sergey Sychev

Sound Effects & Music
Dynamedion GbR
Axel Rohrbach
Pierre Langer

Zeroscale QA
Sabrina Seltenreich

Concept Arts
Stephan Meyer-Metelmann

Publishing and Distribution
dtp entertainment AG

Producing

Development Director
Mathias Reichert

Executive Producer
Marc Buro

Producer
Henning Bösken

Marketing/PR

Head of Marketing & PR
Thorsten Hamdorf

Product Manager
Oliver Mills

Senior Marketing Manager
Mark Geise

Senior PR Manager
Torsten Meier

Marketing Coordinator
Benedikt Grasmann

International Marketing Coordinator
Mario Maglione

Content & Community Manager
Bettina Korb

Online Marketing Manager
Mark Carstens

Packaging and Manual Design

Art Director
Stefan Sturm

Graphic Design
Dennis Barcelona
Björn Richter
Martina Stellbrink
Kerstin Ebsen

Localization
Johannes Bickle
Bernie Duffy
Matthias Eckardt
Patricia Grube
Maren Nötzelmann

QA

QA Manager
Pan Schröder

QA Resource Manager
Steffen Böhme

QA Assistant
Ronny Stößer

QA Compliance Coordinator
Michael Noss

QA Localization Coordinator
Simone Tolari

Testers
Christian Stahlich
Christopher Butzloff
Hannes Hartwig
Joachim Rendtorff
Lemar Jahed
Martin Bennung
Sven Damies
Thomas Bark
Antonio Freire de Dios
Alessandra Foglia
Cecilia Flores
Jennifer Lindscott

Legal Advice
Maren Fischer

Special thanks to
Ray Livingston
Kay Jungmichel
Denise Schaar
Moritz Kühl

Fußball Fan Party
© 2010 dtp entertainment AG / Zeroscale GmbH.
Alle Rechte vorbehalten.
Entwickelt von Zeroscale GmbH.
Alle Logos, Bilder, Warenzeichen und Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.
Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten – Kein Verleih!
Keine unerlaubte Vervielfältigung, Dekompilierung, Vermietung, Aufführung, Sendung!

Publishing und Vertrieb:
dtp entertainment AG,
Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg.

www.fussballfanparty.de
www.dtp-entertainment.com
shop.dtp-entertainment.com

PhysX™ by NVIDIA

Epilepsiewarnung

Gesetzliche Warnung

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computern oder Spielkonsolen einen Anfall erleiden.
Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.
Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte vor der Nutzung an Ihren entsprechenden Arzt.
Es sind auf jeden Fall bei der Verwendung eines Video- oder Computerspieles folgende Regeln zu beachten:

- Nicht spielen, wenn Sie müde sind, oder nicht genug geschlafen haben.
- Achten Sie bitte darauf, dass der Raum, in dem Sie spielen oder die Anwendung nutzen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie beim Betrachten des Spiels eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.

Garantie

Die dtp entertainment AG garantiert dem Erstkäufer dieses Softwareproduktes für die Dauer von 180 Tagen ab dem Kaufdatum, dass der Datenträger, auf welchem die Software aufgezeichnet wurde, frei von Material- oder Verarbeitungsmängeln ist, welche die bestimmungsgemäße Nutzung des Datenträgers erheblich beeinträchtigen.
Derart fehlerhafte Datenträger werden von dem Händler, bei dem das Softwareprodukt erworben wurde, während dieses Zeitraums gegen Vorlage eines entsprechend datierten Kaufbelegs umgetauscht. Diese Garantie bezieht sich weder auf die auf dem Datenträger enthaltene Software, noch auf Datenträger, die durch unsachgemäße Verwendung oder sonst wie beschädigt wurden oder unverhältnismäßig hoher Abnutzung ausgesetzt wurden. Diese Garantie besteht zusätzlich und unabhängig von den dem Käufer zustehenden Ansprüchen (z.B. aus Gewährleistung oder Produkthaftung) aus den jeweiligen nationalen Rechtsvorschriften.

Service und Hotline

Der technische Hotline-Service ist von Montag bis Freitag von 11:00 bis 19:00 Uhr erreichbar.

Deutschland:

Technische Hotline: 0900 - 15 100 53 (0,55 Euro/Min. *)
Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 15 100 54 (1,95 Euro/Min. *)

* = aus dem Festnetz der Deutschen Telekom, aus anderen Fest- oder Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

Österreich:

Technische Hotline: 0900 - 400 708 (1,55 Euro/Min. *)
Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 528 278 (2,16 Euro/Min. *)

* = aus dem nationalen Festnetz, aus den Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

Schweiz:

Technische Hotline: 0900 - 000 150 (1,00 CHF/Min. *)
Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 900 936 (3,13 CHF/Min. *)

* = aus dem nationalen Festnetz, aus den Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können!

Notizen

Notizen

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:

Les catégories de tranche d'âge:

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:

The 'Online' logo indicates that a game allows the player to have access to online game play against other players.

Le logo « Online » indique qu'un titre vous permet de jouer avec d'autres personnes en ligne.

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

RVL-SFPP-NOE

CRAZY MACHINES

Tüfteln, knobeln, gemeinsam Spaß haben!

Crazy Machines © 2010 dtp entertainment AG. Alle Rechte vorbehalten.
Entwickelt von FAKT Software GmbH. Crazy Machines ® ist ein eingetragenes Warenzeichen der FAKT Software GmbH. Alle Logos, Bilder, Warenzeichen und Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.

FAKT

dtp entertainment AG
www.dtp-entertainment.com

Wii™

RSFPPNOE1M

www.crazymachines-game.de

dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5 • 22303 Hamburg

PRINTED IN GERMANY